como desenvolver
ROTEIRO PARA MANGÁ

NARRATIVA - DINÂMICA - PERSONAGENS

Curso Básico de Desenho

13

ANO 1 - Nº 13 - R$ 3,90

Canaã

NAGADO

FALANDO DE MANGÁ

As pessoas costumam associar o mangá (quadrinho japonês) a figuras de olhos grandes, cabelos espetados e coloridos, robôs, samurais e monstros. Tudo isso realmente faz parte do universo do mangá, mas não é o que melhor traduz o que é o mangá. O que mencionei agora tem a ver com uma escola de artes visuais, inserida no gosto médio da maior parte do povo que consome e faz mangá. São estereótipos visuais, padrões estéticos, nada mais que isso. Mas o que muita gente deixa escapar ao folhear um mangá é uma coisa sutil, que foi arduamente pesquisada pelo pioneiro do moderno mangá Osamu Tezuka e aperfeiçoada ao longo dos anos por talentosos artistas.

Trata-se da narrativa, aquilo que liga um quadrinho ao outro e dá ao leitor o entendimento da história no ritmo e no tempo pretendido pelo autor. É algo que somente quem se preocupa em contar uma história, e não em exibir ilustrações, percebe e sabe usar. A grande maioria dos artistas (especialmente americanos) que diz fazer mangá ou seguir suas influências, o faz sem ter a noção da tal narrativa de mangá. Outros, fazem suas histórias motivados pela admiração a desenhos animados, sem nunca terem sido leitores assíduos de quadrinhos. Usam visuais característicos (olhos grandes e cabelos espetados) e símbolos gráficos igualmente característicos, como as dinâmicas linhas de ação desenhadas atrás de um personagem em movimento. Nada disso é mangá. Ou melhor, apenas isso não é mangá.

A narrativa de mangá, chamada assim para simplificar, é um conjunto de técnicas que visa um único objetivo: contar bem uma história de qualquer gênero e para todos os públicos.

Para qualquer aspirante a quadrinhista, vai aqui a regra que é a razão de ser desta edição: não se pode ensinar a ter boas idéias, mas as melhores maneiras de se transmitir uma idéia, sim. E é o que tentarei mostrar a vocês nas próximas páginas.

Alexandre Nagado

Curso Básico de Desenho nº 13 - ISSN 1516-7143
é uma publicação da **Editora Canaã**
uma marca registrada de **Heavy Metal** Editora,
Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde
São Paulo - SP - CEP: 02512-020
Tel:(0**11) 857-4602
e-mail: canaa@node1.com.br
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68
Impressão: ***C. L. Artes Gráficas***
tel. (0**11) 7896.6544

Canaã

4 X 4 CORES

Projeto e Realização

Estúdio 4 x 4 Cores
Diretor: **Rick Mann**
Coordenador de Edição: **Franco de Rosa**
Texto e desenhos: **Alexandre Nagado**
Chefe de Redação: **Ed Martins**
Assistente de Redação: **Arby Rosanzik**
Direção de Arte: **Terezo Boldoni**
Equipe de Redação: **Raul Ornelas, Tânia Lewinski**
Agradecimentos: **Claudiney Lacerda**

Assinaturas: *Nenhuma empresa do grupo Escala de Publicações (**Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal**) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266.3166 para que possamos tomar as providências cabíveis.*

Distribuição para todo o Brasil: **Di Press** *Rua Américo Vespúcio, nº 800, Osasco - SP*

Capítulo 1

PERSONAGENS: O CENTRO DE TUDO

Uma história sempre vai girar em torno de personagens, fixos ou não, mesmo que a ênfase do roteiro esteja na situação, independente de quem a protagoniza.

Antes de se escrever uma história, deve estar bem claro na mente do autor o perfil dos personagens envolvidos. Não apenas psicologicamente, mas física e geograficamente. O universo, ou ambiente em que o personagem vive, tem importância fundamental na criação de uma trama. Qual é o passado, quais as motivações e o quê o personagem representa são pontos que devem estar bem claros para o roteirista, para que as ações sejam coerentes. Preocupe-se também em dar ao personagem um "elenco de apoio", ou seja: parentes, amigos, vizinhos ou colegas que vão interagir com o herói da história. A descrição do personagem e de seu universo é chamada de *briefing*. Ao criar seu próprio personagem, escreva um *briefing* o mais objetivo e detalhado possível.

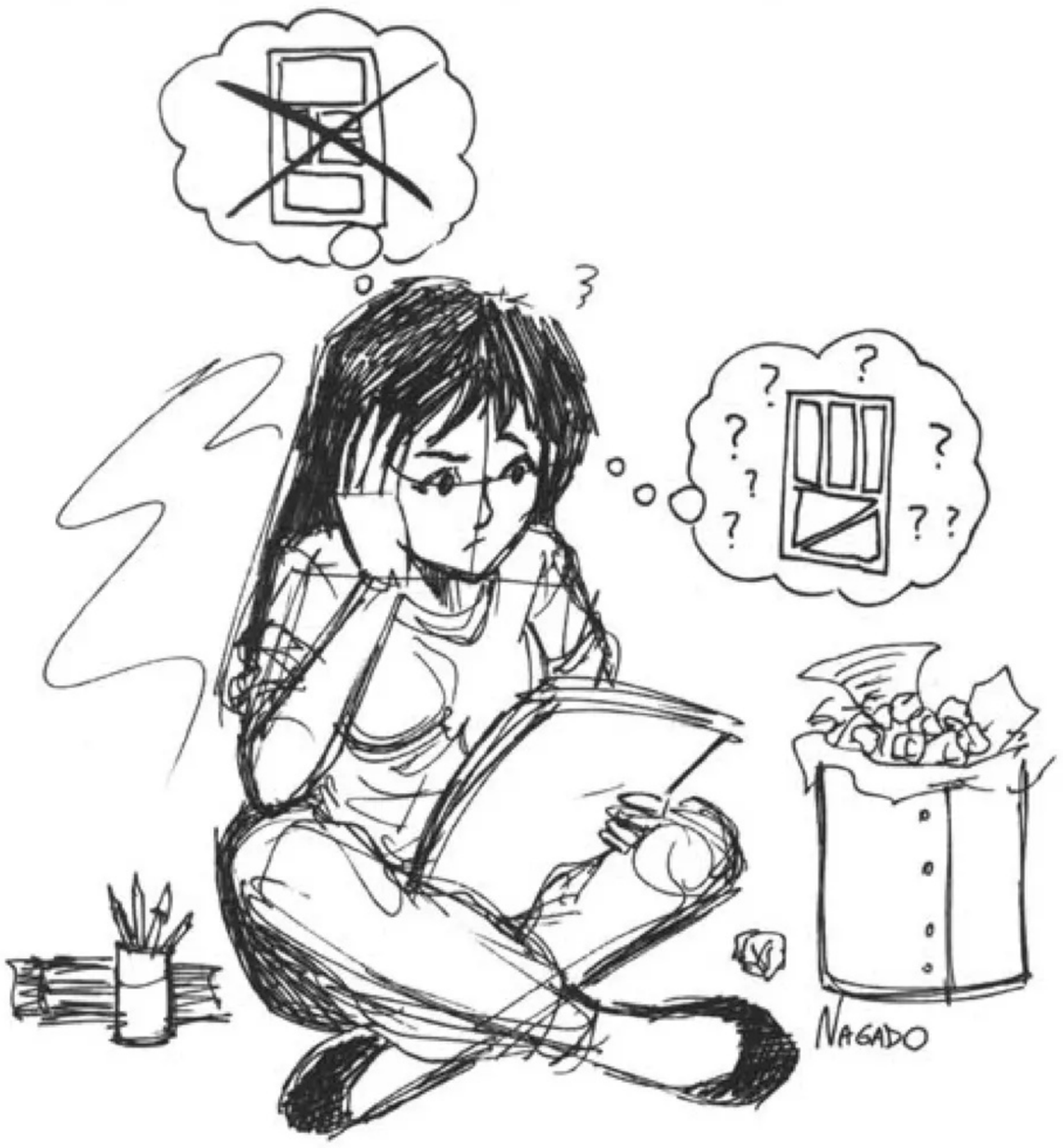
Todo personagem também deve ser acompanhado de um *model-sheet*, ou "folha modelo", uma seqüência de desenhos do personagem de corpo inteiro, parado e visto de alguns ângulos. Se você não souber desenhar, peça ajuda a um desenhista e entre em acordo com ele sobre os créditos da criação. Ele pode seguir uma descrição detalhada e servir de lápis ou dar idéias próprias para a concepção visual, sendo co-autor do personagem.

Portanto, o *model-sheet* e o *briefing* são fundamentais para que você comece a escrever seu roteiro munido da maior quantidade possível de informações e pisando em terreno sólido e bem conhecido. Muitos autores começam uma história e vão fazendo a criação retroativa, ou seja, vão construindo o passado do personagem depois dele ser apresentado ao leitor. É um caminho arriscado, mas que pode dar certo, se quem escrever souber manter o suspense sobre os pontos obscuros, e não deixar transparecer que ele próprio não faz a menor idéia do que está acontecendo.

Para o roteirista Kazuo Koike (de *Lobo Solitário* e *Crying Freeman*), o personagem é o mais importante a se pensar numa história. Isso quer dizer que uma construção coerente de personagens, num ambiente igualmente coerente, leva o roteirista a um desenrolar lógico para a ação. Se há uma boa estrutura, o desenrolar das ações é mais natural, o que não quer dizer que seja previsível. Nunca se esqueça: concentre-se bastante na criação (ou conhecimento) dos personagens antes de trabalhar a história propriamente dita. Com poucas exceções, esta costuma ser o melhor abordagem para a elaboração de uma história.

Capítulo 2

COMEÇANDO UMA HISTÓRIA



A parte mais desafiadora do trabalho talvez seja encarar uma folha em branco esperando por uma história a ser criada. Nessa etapa, não se desespere: escreva, rabisque, ande de um lado para outro, leia, ouça música. Pense sobre as possibilidades dos personagens envolvidos e seu ambiente. Você vai acabar descobrindo um método próprio para estimular sua mente a criar. É importante também anotar suas idéias num papel para não esquecê-las. Nunca confie exclusivamente em sua memória. Se necessário, pesquise, consulte fontes de referências para obter informações sobre o tema que você pretende abordar. Não se contente com a primeira coisa que vier à cabeça, mas também não a despreze. Anote e compare idéias e soluções. Isso é o *brainstorm*, a "tempestade mental", que pode ser mais produtiva se você discutir idéias com outra(s) pessoa(s). Muitas boas histórias já foram escritas em colaboração. A forma final do roteiro, porém, deverá ser feita preferencialmente por um único artista. Isso pode garantir uma unidade de estilo mais coerente.

Algo para se ter sempre em mente é o público para o qual a história é destinada. Nesse caso, vale o bom senso, principalmente ao se abordar temas sociais, políticos e religiosos. É necessária uma boa pesquisa, para não serem emitidas opiniões preconceituosas ou desinformadas, o que depõe contra o autor.

Geralmente, histórias infantis passam ao largo desses temas, mas nem sempre. Como se trata de criação artística também não convém se prender a regras de mercado ou de público-alvo. A primeira preocupação deve ser escrever uma boa história. Depois, ela pode ser adequada ao público de alguma revista ou ser trabalhada para estrelar um título próprio. Em todos os casos, é o bom senso que deverá orientar seu trabalho, caso contrário o editor poderá alterar o texto final e muitas vezes sem que o autor seja comunicado. Apesar de revoltante para muitos, tal situação já aconteceu diversas vezes no mercado editorial brasileiro, com desgaste para todos os envolvidos.

Quando se é inexperiente, a única preocupação costuma ser inventar qualquer desculpa para começar logo a ação. Muitos nessa fase querem desenhar direto, um quadro por vez, sem se preocupar com o conjunto da história, achando que basta ação e impacto para prender o leitor. Isso só funciona para "leitores" que não lêem nada e só ficam vendo figuras. Existem pessoas que não criam grandes histórias, mas conseguem contá-las com tanta clareza, estilo e emoção que prendem os leitores do começo ao fim. É como uma piada: ela perde a graça se não for bem contada. Não dá para ensinar a ter grandes idéias, mas os mecanismos de uma boa narrativa, sim. Pense nisso antes de fazer um roteiro, mas não tenha medo de tentar.

Todo profissional ou aspirante deve ter um espírito crítico. Deve ser capaz de olhar para seu próprio trabalho e analisar suas virtudes e defeitos. Porém, isso jamais deve se tornar um bloqueio para a criatividade. Se a pessoa estiver sempre planejando produzir uma obra-prima, nunca vai conseguir fazer nada. Seja exigente, mas também seja camarada consigo mesmo. E escreva muito.

Capítulo 3

PLANEJAMENTO BÁSICO: O PLOT

Uma vez escolhido o assunto, ambientação e os personagens envolvidos, você deverá desenvolver um enredo em poucas linhas, um *plot*, ou plano. Ou seja, é o resumo do que sua história virá a ser, com começo, meio e fim, mas não necessariamente nessa ordem. Formule em sua mente perguntas do tipo: quem faz a ação, como e por quê? Em que época? Em que condições? Pense no passado dos personagens. Tenha o *briefing* bem claro em sua mente.

Tendo em mente também a ambientação da história e os personagens envolvidos, estabeleça um enredo básico, com começo, meio e fim. Sem devaneios literários, o *plot* é o planejamento da história, um resumo descrito de forma crua. A história definitiva pode começar pelo meio ou pelo final e mostrar o início em *flash-backs*, mas o plot deve ser o mais claro, simples e linear possível. Feito o *plot*, que também pode ser chamado de *story-line* (linha da história), com cerca de dez linhas em média, tem início a fase de estruturação da história, onde mais elementos vão enriquecendo a história de detalhes e subtramas. É o argumento, que muitas vezes é colocado nos créditos como sendo igual ao roteiro.

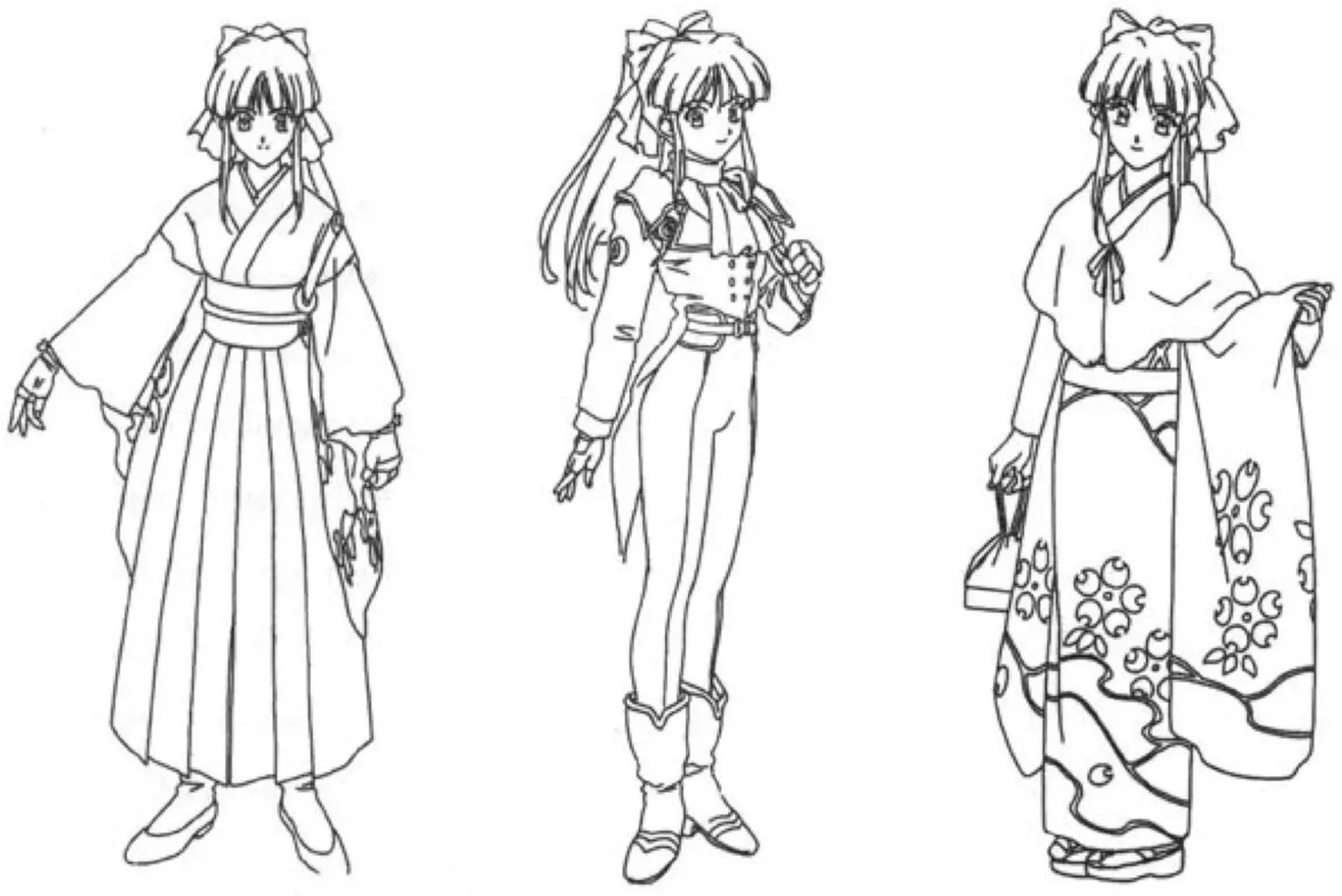
Capítulo 4

ORGANIZANDO A AÇÃO

Um argumento pode ser uma sinopse mais extensa, com algumas páginas de texto, numa descrição mais longa e precisa da história. Alguns desenhistas podem ilustrar uma história baseados exclusivamente nas laudas do argumento.[Lauda: medida jornalística que estabelece que uma lauda equivale a 20 linhas de 70 toques cada, na máquina ou no computador]. Fazendo assim, depois que o desenhista ilustrou as páginas, montando a narrativa, o roteirista acrescenta os diálogos e textos que achar necessário. Esse método, comum nos EUA (onde é chamado de "método Marvel") deixa a narrativa a cargo do desenhista, o que só funciona se ele tiver um bom conhecimento de como contar uma história.

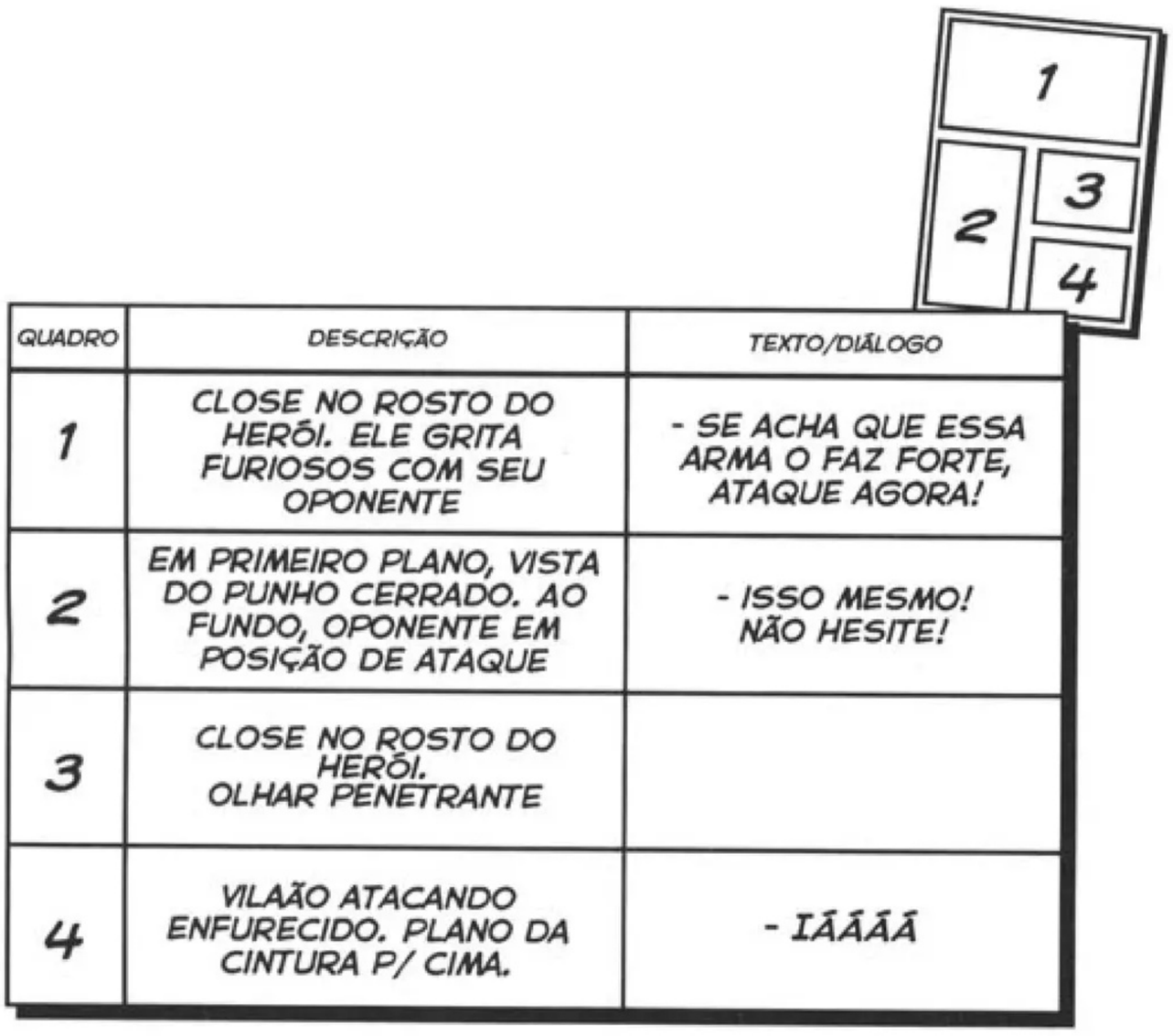
Mas voltando ao trabalho do roteirista, o passo seguinte para definir e estruturar melhor a narrativa é distribuir a ação no número de páginas estabelecido (por você ou por um editor) para a sua história. Para facilitar a visão geral, pode-se numerar linhas de acordo com o número de páginas. Então, basta escrever de modo genérico o que acontece em cada página. Assim, rapidamente, pode-se equilibrar melhor o ritmo de acontecimentos da história. Feito isso (e muitos pulam essa parte), chega a parte mais divertida e definitiva da criação de uma história, ou seja, o roteiro propriamente dito, que pode ser apresentado de duas maneiras distintas: **script** ou **lay-out**.

TÍTULO:	
Nº DA PÁGINA	RESUMO DA PÁGINA
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



Capítulo 5

ROTEIRO EM FORMATO SCRIPT



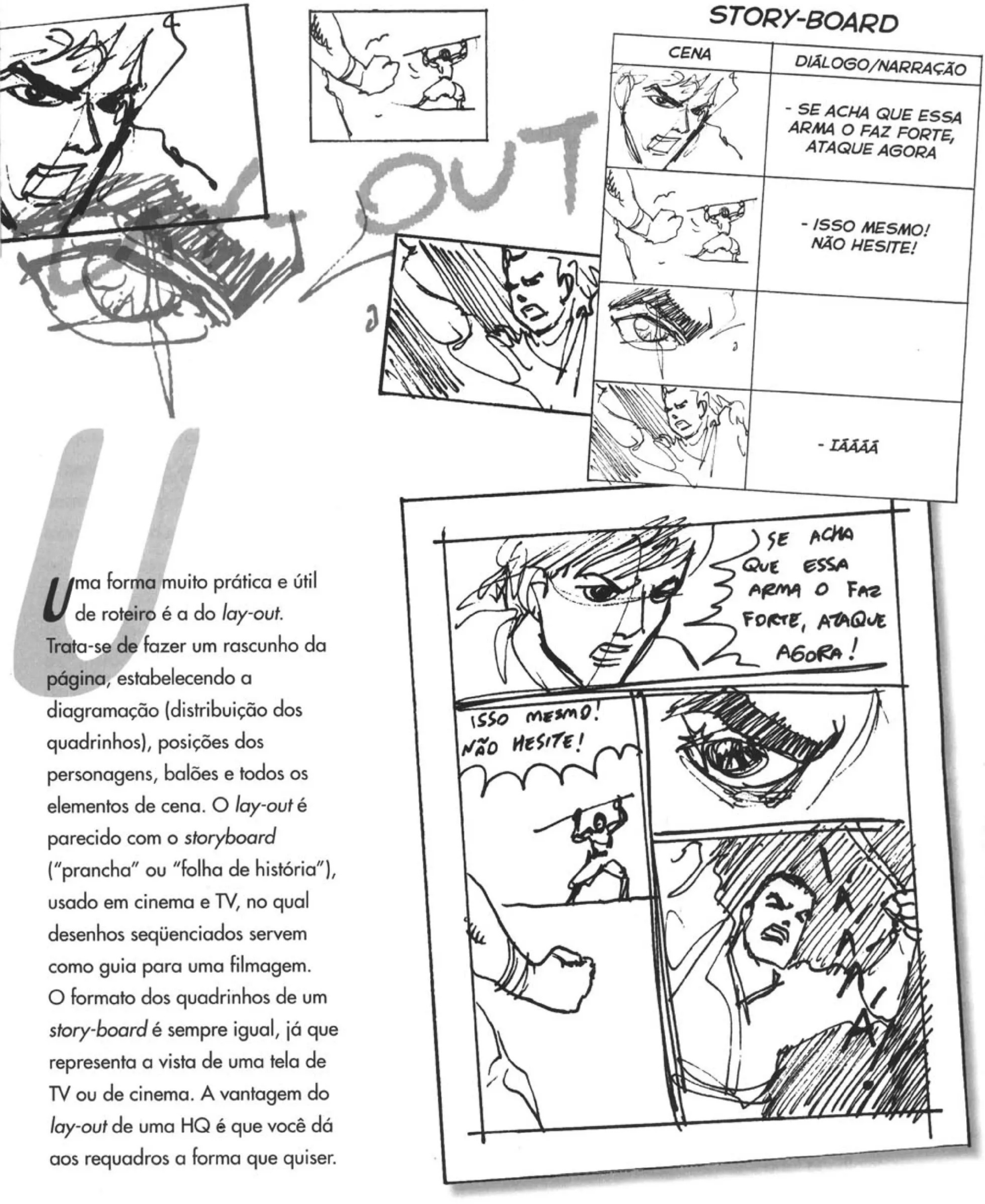
QUADRO	DESCRIÇÃO	TEXTO/DIÁLOGO
1	CLOSE NO ROSTO DO HERÓI. ELE GRITA FURIOSOS COM SEU OPONENTE	- SE ACHA QUE ESSA ARMA O FAZ FORTE, ATAQUE AGORA!
2	EM PRIMEIRO PLANO, VISTA DO PUNHO CERRADO. AO FUNDO, OPONENTE EM POSIÇÃO DE ATAQUE	- ISSO MESMO! NÃO HESITE!
3	CLOSE NO ROSTO DO HERÓI. OLHAR PENETRANTE	
4	VILAÃO ATACANDO ENFURECIDO. PLANO DA CINTURA P/ CIMA.	- IÁÁÁÁ

Uma HQ pode ser roteirizada tal qual é feito no cinema e na TV: com um *script*. Assim, o roteirista indica, de um lado da folha, a descrição do quadrinho (numerado) e do outro lado, o diálogo correspondente. As descrições podem ser extensas e detalhadas, transmitindo ao desenhista toda a atmosfera da história, bem como informações sobre referências que deverão ser utilizadas para uma visualização mais precisa. Quanto mais detalhada for a descrição, mais informações terá o desenhista para criar o ambiente pretendido pelo roteirista. A diferença é que um *script* de HQ deve indicar quantos quadrinhos vão na página e sua importância, para que o desenhista saiba o que deve ser realçado. Também pode ser feita uma série de diagramas em que, dentro de cada quadrinho, vai uma numeração a ser associada com os quadros descritos no *script*. Assim, o roteirista tem um controle mais preciso sobre o ritmo da narrativa.

Existem desenhistas que não gostam de muitos detalhes descritivos, alegando que isso limita sua criatividade. Já o roteirista deve ter como maior preocupação se assegurar de que os desenhos irão valorizar a narrativa e que os elementos de cena serão mostrados da maneira imaginada. Como HQ é uma combinação harmoniosa de texto e arte, uma visão não deve se sobrepor demasiadamente à outra. O melhor caminho é sempre o do diálogo.

Capítulo 6

ROTEIRO EM FORMATO LAY-OUT



Uma forma muito prática e útil de roteiro é a do *lay-out*. Trata-se de fazer um rascunho da página, estabelecendo a diagramação (distribuição dos quadrinhos), posições dos personagens, balões e todos os elementos de cena. O *lay-out* é parecido com o *storyboard* ("prancha" ou "folha de história"), usado em cinema e TV, no qual desenhos seqüenciados servem como guia para uma filmagem. O formato dos quadrinhos de um *story-board* é sempre igual, já que representa a vista de uma tela de TV ou de cinema. A vantagem do *lay-out* de uma HQ é que você dá aos requadros a forma que quiser.

A forma, distribuição e quantidade dos quadrinhos de cada página, passa a ter uma importância tão grande quanto o enquadramento e as técnicas de ilustração. Uma boa narrativa e uma boa diagramação podem valorizar muito tanto um roteiro modesto quanto desenhos irregulares. É na diagramação que acontece a "mágica" das histórias em quadrinhos, a combinação de palavras e imagens. O *lay-out* deve ser concebido com bastante liberdade. Por isso, quando a história estiver sendo pensada, rabisque pequenos retângulos verticais e numere cada um como uma página. É como montar o "espelho", termo usado no meio editorial quando se faz o planejamento de uma revista. A reduzida escala em que as páginas serão traçadas permitirá ao roteirista ter uma visão geral da história. Outra vantagem decorrente do tamanho é a rapidez com que ajustes podem ser feitos.

Nessa etapa, tente estabelecer conexões entre as páginas, ligando ações e fazendo um diálogo básico, sem grandes preocupações de estilo. Mesmo que você não saiba desenhar, pode se virar com rabiscos infantis (tipo bonequinho) ou, melhor ainda, tente aprender desenho básico em uma escola ou com livros. Sabendo rabiscar uma idéia no papel, você poderá criar e ter controle sobre o clima e o ritmo da narrativa, que pode ser enriquecida com o trabalho do desenhista. Vale lembrar que a falta de entrosamento entre escritor e desenhista pode pôr tudo a perder. Nunca indique no roteiro uma cena ou pose que você não tem certeza de que o desenhista vai executar como você imagina. Converse antes e durante a produção do roteiro para evitar surpresas.

Depois de montar o espelho e analisar bem, faça o *lay-out* propriamente dito, definindo melhor os diagramas, diálogos, ângulos e enquadramentos. O tamanho do *lay-out* a ser passado ao desenhista pode ser o de meia folha de sulfite. Você pode dobrar folhas de sulfite e montar um pequeno gibi, uma amostra do que a história virá a ser, o que é chamado de "boneco". Preste atenção ao formato das molduras dos quadrinhos. Não existem regras específicas para a distribuição e formato dos quadrinhos, mas você pode estudar vários autores e descobrir o que pode funcionar melhor para cada situação.

Mangás originais editados no Brasil

(títulos eróticos não inclusos)

Lobo Solitário (de Kazuo Koike & Goseki Kojima)/ Ed. Cedibra e Ed. Nova Sampa

Akira (de Katsuhiro Otomo)/ Ed. Globo

Crying Freeman (de Kazuo Koike & Ryoichi Ikegami)/ Ed. Nova Sampa

Mai, a Garota Sensitiva (de Kazuya Kudo & Ryoichi Ikegami)/ Ed. Abril

A Lenda de Kamui (de Sanpei Shirato)/ Ed. Abril

Cobra (de Buichi Terasawa)/ Ed. Dealer

Ranma + (de Rumiko Takahashi)/ Ed. Animangá

Homem Aranha Mangá (de Ryoichi Ikegami)/ Ed. Mithos

X-Men Mangá (...)/ Ed. Mithos

Gen Pés Descalços (de Keiji Nakazawa)/ Ed. Conrad

Pokémon (de Toshihiro Ono)/ Ed. Conrad

Mangás recomendados

(disponíveis em inglês)

Galaxy Express 999 (de Reiji Matsumoto)

Maison Ikkoku (de Rumiko Takahashi)

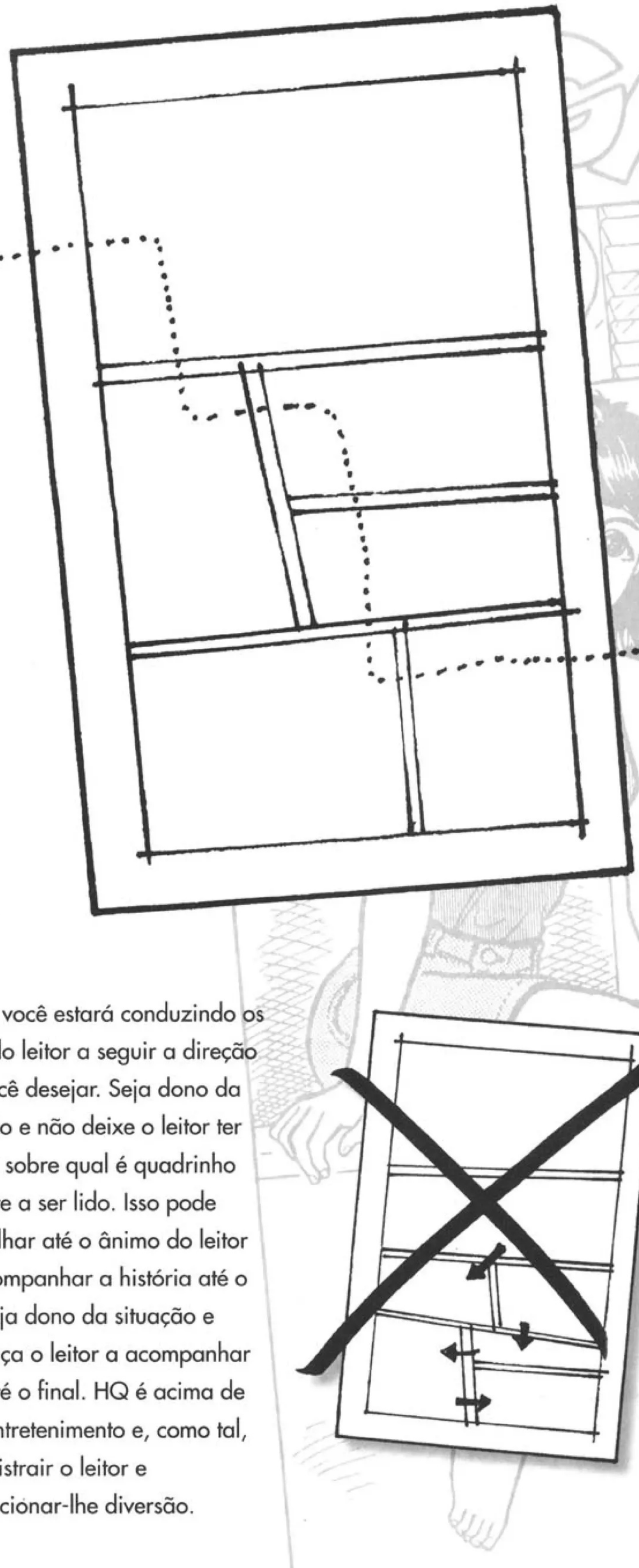
Oh! My Goddess (de Kosuke Fujishima)

Sanctuary (de Sho Fumimura & Ryoichi Ikegami)

Video Girl Ai (de Masakazu Katsura)

You Are Under Arrest (de Kosuke Fujishima)

Criando visualmente roteiros dessa forma, você estará aproveitando ao máximo o potencial da HQ, que é a combinação de texto e imagem como uma coisa única. Se você souber desenhar, melhor e mais detalhado será o *lay-out*. É uma forma de transmitir suas idéias com mais clareza. O desenhista poderá mudar muita coisa, mas HQ é uma arte de cooperação e você deverá aprender a destacar o que considera mais importante no *lay-out* para transmitir exatamente o que se espera de cada cena. Muitas vezes (e aprendi isso com o desenhista Arthur Garcia) o ilustrador pode melhorar muito a narrativa da cena. Desde, é claro, que ele seja um bom contador de histórias. Se a questão for gosto, acredito que a escolha do *lay-out* final deva ser é prerrogativa do roteirista, por mais que o desenhista se empolgue em dar sua visão pessoal e artística da cena.



A ordem da diagramação deve seguir o sentido de leitura, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo (para nós, ocidentais). Dividir em tiras é um bom ponto de partida. Feita uma diagramação básica, comece a levar em consideração qual quadrinho deve ser aumentado, qual deve ser diminuído, ações que podem ser esticadas, fragmentadas ou reunidas. Identifique qual cena pode ser interessante para virar um quadro de página inteira, qual pode ser jogado para a página seguinte em função de se criar um suspense. Porém, cuidado para não se empolgar com a diagramação e compor seqüências confusas, erro cometido por muitos profissionais. Nunca use "flechinhas" para mostrar qual o próximo quadrinho. Muitos profissionais fazem isso, mas isso revela incapacidade em controlar plenamente a narrativa. Se desejar subverter a ordem de leitura natural dos quadrinhos, use elementos visuais, como balões, recordatórios e partes do desenho saindo fora do requadro, fazendo a ligação com o quadro seguinte.

Assim, você estará conduzindo os olhos do leitor a seguir a direção que você desejar. Seja dono da situação e não deixe o leitor ter dúvida sobre qual é quadrinho seguinte a ser lido. Isso pode atrapalhar até o ânimo do leitor em acompanhar a história até o fim. Seja dono da situação e convença o leitor a acompanhar tudo até o final. HQ é acima de tudo entretenimento e, como tal, deve distrair o leitor e proporcionar-lhe diversão.

Montar um *lay-out* de quadrinhos é como resolver uma equação. Em certo momento, como já mencionei, você pode achar que uma ação merece ser vista numa página inteira, mas então, no final, você descobre que algumas ações ficaram muito espremidas. Daí, você volta e reescreve as cenas tantas vezes quanto for necessário, cortando ações, acrescentando outras, tentando deixar um gancho no final da página para instigar o leitor a virar a folha, entre outras coisas.

Tudo isso sem esquecer o ritmo do texto, que deve ser conciso e natural.

Parece difícil, mas não é. Só requer um pouco de prática. Afinal, por mais liberdade que se tenha nos quadrinhos, existe o limite físico do formato e do número de páginas da história.

Lidar com isso é muito desafiador e pode levar a soluções muito criativas. Não se sinta limitado. Aprenda a ser objetivo e divirta-se com o espaço que você tiver à disposição.

Ao diagramar, você pode começar com uma divisão simples. Depois, brinque com a forma dos quadrinhos. Copie os diagramas abaixo e tente encaixar uma história neles.

Um erro cometido em muitos (mas não todos) quadrinhos de super-heróis é o excesso de preocupação em mostrar corpos esculturais em *close*. Com isso, são deixadas de lado sutilezas narrativas e a história, ao invés de prender o leitor pelo enredo, passa a atrair apenas leitores interessados em ver desenhos de impacto, pessoas musculosas em trajes apertados e violência gratuita. A história deve ser tão importante quanto o desenho. Um bom desenho salva uma história fraca por pouco tempo. Em certo momento, o leitor se cansa de olhar apenas desenhos e vai em busca de algo que o estimule não apenas visualmente, mas mentalmente.

Um caso interessante foi publicado pela editora Abril na série *Batman – Preto & Branco*, número 4. Tratava-se de uma coletânea de histórias curtas assinadas por grandes artistas. Um deles era Katsuhiro Otomo (de *Akira*), um dos mestres do mangá. Lidando com um herói americano, Otomo até deixou seu traço um pouco mais realista, mas sua narrativa impecável não deixou dúvida quanto à sua escola narrativa.

Capítulo 7

ONOMATOPÉIAS: O SOM DOS QUADRINHOS

De acordo com o dicionário "Aurélio", **onomatopéia** é uma *"palavra cuja pronúncia imita o som natural da coisa significada"*. Complicado? É só lembrar dos sons tão característicos dos quadrinhos: **POF**, **BUM**, **CABLAM** e tantas outras que enchem as HQs de ruídos, como uma representação gráfica dos sons do mundo real.

As onomatopéias têm grande importância na composição de uma página e devem receber atenção especial na produção de um *lay-out* de roteiro.

Normalmente, a utilização de onomatopéias é escolha do desenhista. Porém, um roteirista que conheça bem onomatopéias pode usá-las até para marcar o ritmo da história, já que elas também são lidas. Conhecer um grande número de onomatopéias reforça o conhecimento de qualquer quadrinhista. Quanto mais forem usadas, mais "barulhenta" a história será. Um diálogo entre roteirista e desenhista deverá achar o equilíbrio exato. Muitas vezes, o silêncio total sugerido por imagens "mudas", sem balões de fala, narrador ou onomatopéias pode fazer até uma seqüência de ação em câmera lenta envolver mais o leitor que uma seqüência "barulhenta".

Pensar na utilização ou não de onomatopéias influi diretamente no ritmo de leitura da história. Por isso, seu uso também deve ser planejado inicialmente pelo roteirista e discutido com o desenhista. No mangá, as onomatopéias são, mais do que em qualquer outro estilo, parte fundamental da cena.

Capítulo 8

ESTIMULANDO O LEITOR

HQ é uma arte interativa. Se não for devidamente estimulado, o leitor não lê a história até o fim e o trabalho foi em vão. Aqui vão algumas dicas para tornar sua história mais atraente:

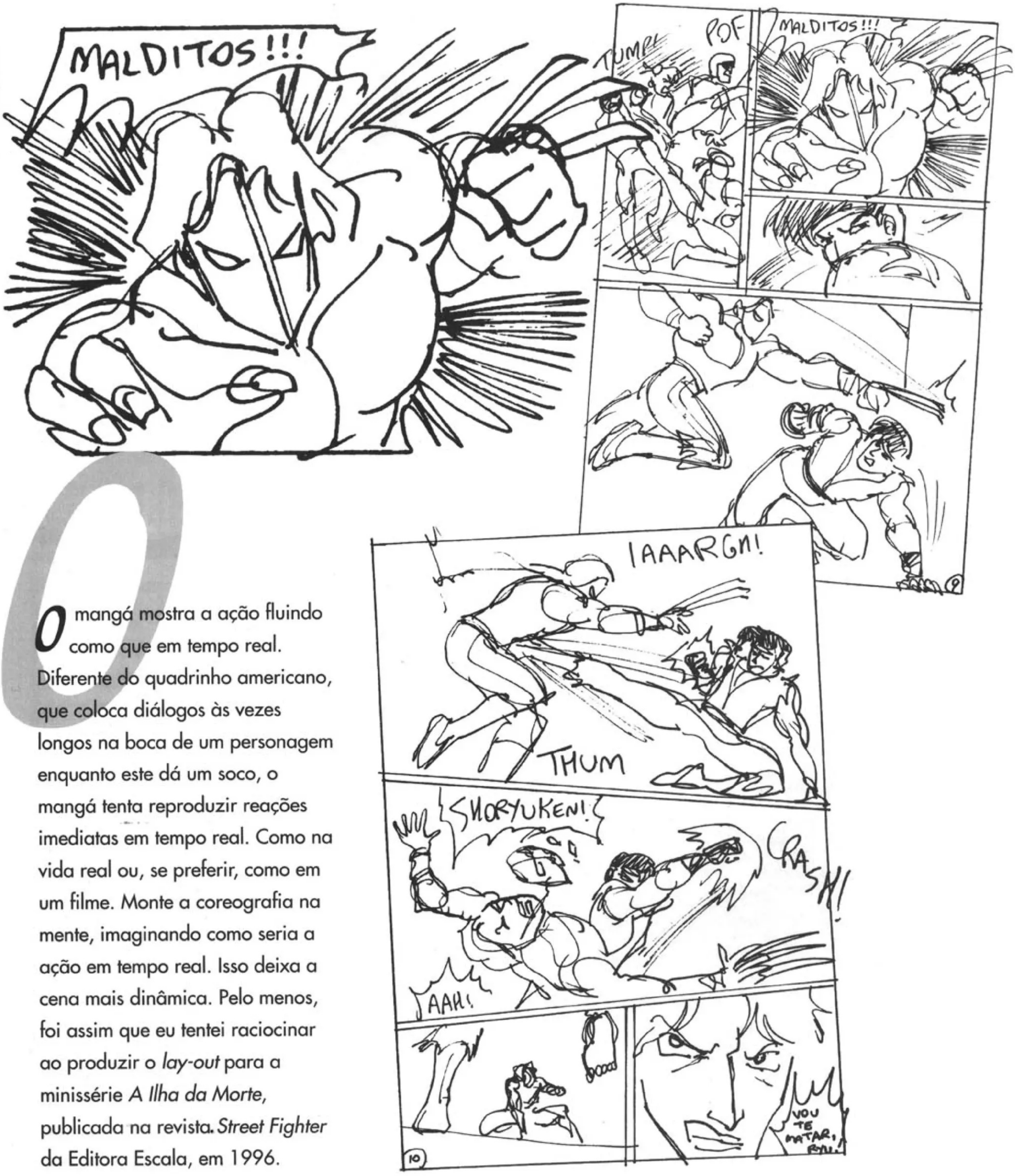
• Apresente logo no início uma situação que precise ser explicada posteriormente. É mais ou menos como começar uma história pelo meio: depois de apresentado um problema, alguns *flash-backs* podem elucidar o que aconteceu antes do leitor começar a acompanhar a história e então, seguir para a conclusão da situação. Claro que isso é uma simplificação dada apenas para ajudá-lo a pensar. Também é algo mais usado em histórias infanto-juvenis ou adultas. Para o público infantil, a narração costuma ser mais linéar, mais fácil de se entender.

Fazendo uma comparação com o cinema, vou citar o longa-metragem animado de *Street Fighter*. Se você é fã de mangá e *anime*, deve ter assistido a este clássico da animação japonesa. Na primeira cena, vemos um duelo entre Ryu e Sagat. Na mesma seqüência, percebe-se que algo ou alguém está monitorando cada movimento deles. Isso chama a atenção do leitor, que logo de cara, fica curioso em ver mais e ficar por dentro do que está acontecendo.
Esse é apenas um exemplo, que pode servir de inspiração para você escrever sua história.
Um bom exercício é tentar quadrinizar seqüências de seus filmes e desenhos favoritos.
É como criar um *story-board* ao contrário. Isso ajuda você a pensar como um diretor.

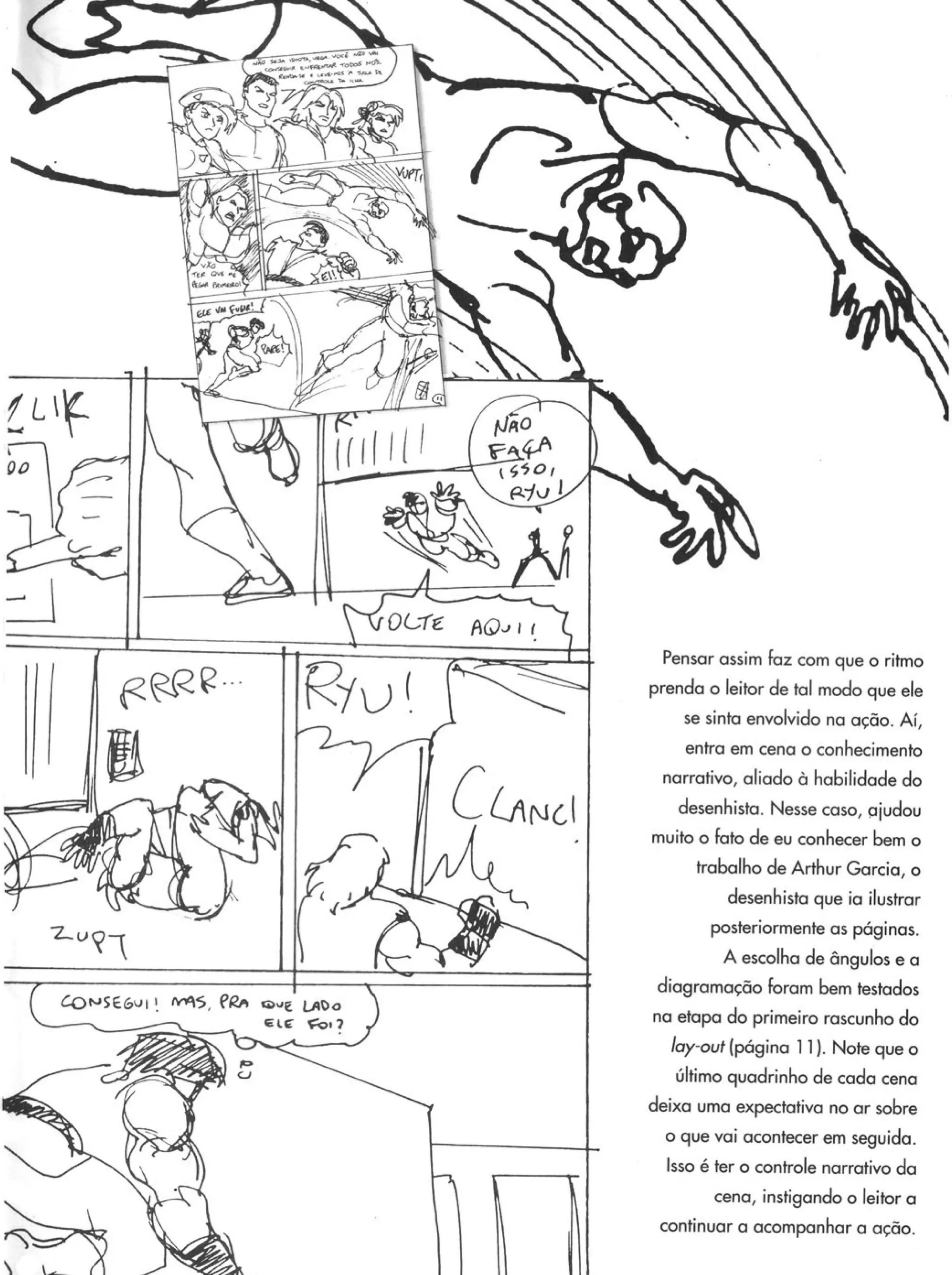
No final de cada página ímpar (lado direito), você pode deixar um "gancho" para o leitor virar a folha. Um exemplo simples é mostrar um personagem percebendo algo que o leitor não está vendo e só revelar do que se trata página seguinte. Quanto mais intensa a reação do personagem, maior pode ser a curiosidade imposta ao leitor.

Capítulo 9

AÇÃO REAL



O mangá mostra a ação fluindo como que em tempo real. Diferente do quadrinho americano, que coloca diálogos às vezes longos na boca de um personagem enquanto este dá um soco, o mangá tenta reproduzir reações imediatas em tempo real. Como na vida real ou, se preferir, como em um filme. Monte a coreografia na mente, imaginando como seria a ação em tempo real. Isso deixa a cena mais dinâmica. Pelo menos, foi assim que eu tentei raciocinar ao produzir o *lay-out* para a minissérie *A Ilha da Morte*, publicada na revista *Street Fighter* da Editora Escala, em 1996.



Pensar assim faz com que o ritmo prenda o leitor de tal modo que ele se sinta envolvido na ação. Aí, entra em cena o conhecimento narrativo, aliado à habilidade do desenhista. Nesse caso, ajudou muito o fato de eu conhecer bem o trabalho de Arthur Garcia, o desenhista que ia ilustrar posteriormente as páginas.

A escolha de ângulos e a diagramação foram bem testados na etapa do primeiro rascunho do *lay-out* (página 11). Note que o último quadrinho de cada cena deixa uma expectativa no ar sobre o que vai acontecer em seguida. Isso é ter o controle narrativo da cena, instigando o leitor a continuar a acompanhar a ação.

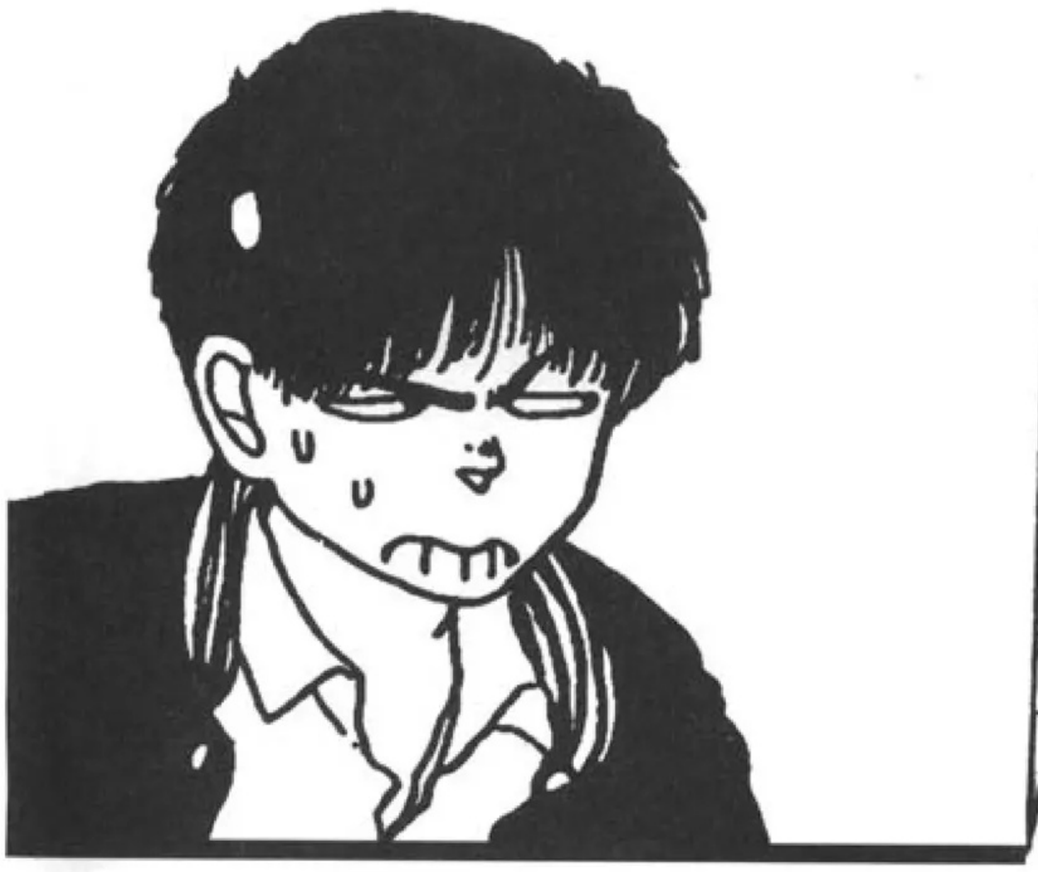
Prepare o clímax da história. Guarde uma surpresa para o final, construindo o clima adequado para concluir a narrativa ou, como no exemplo abaixo, para deixar um "gancho" para um próximo episódio. Pense que o leitor pode descobrir coisas junto com o personagem. Pode ser um clichê, mas deixar expectativa sobre uma ação prestes a acontecer sempre chama a atenção do leitor e cria curiosidade em relação ao próximo número.

Fushigi Yuugi (Yu Watase)

Seja crítico e analise a diagramação, ponderando sobre sua clareza. Você nunca pode partir do princípio de que o leitor tem o mesmo conhecimento sobre narrativa de quem escreve a história. Os melhores roteiros também primam pela clareza da narrativa.

Capítulo 10

DIÁLOGOS



Escrever diálogos é uma arte. Ao se escrever um diálogo, deve-se ter em mente todo o perfil psicológico dos personagens envolvidos. Cada personagem deve ter uma maneira própria de se expressar. Uns podem ter uma linguagem mais jovial, com direito a gírias e outros podem se expressar de maneira mais rebuscada. É importante que seja mantida a coerência na fala dos personagens, para que as caracterizações fiquem bem marcadas. Também é fundamental ser natural nos diálogos. Na dúvida, leia em voz alta o balão e veja se a fala parece coloquial ou não. Acima de tudo, escreva certo quando o personagem for culto (voltarei a esse assunto logo à frente).

O tamanho do texto também deve ser considerado, evitando-se diálogos muito extensos. Se o balão de um personagem ocupar metade do quadrinho desenhado, já está muito grande, com poucas exceções. Em certos casos, um texto grande em um balão deve ser fragmentado em dois ou mais balões. Em outros casos, vale a pena dividir a fala em mais quadrinhos. O importante é conseguir o equilíbrio e naturalidade na distribuição do texto nas páginas.

Capítulo 11

O NARRADOR

Um roteirista pode narrar uma história de várias maneiras. Mas não pode, em hipótese alguma, perder a noção de quem está contando a história, ou seja, o narrador. Deve estar bem claro no texto se existe um narrador onisciente (que conhece a história), se é um dos personagens que narra a história conforme ela vai acontecendo ou se é um personagem que já viveu a história e sabe como termina, agindo também como um narrador onisciente.

No caso de textos na primeira pessoa, evite excessos. Lembre-se de que o texto deve complementar o desenho, transmitindo ao leitor coisas que ele não pode ver, como por exemplo: descrição de batidas do coração, cheiros, pensamentos, sensações, temperatura etc. Evite escrever o que o leitor está vendo. Isso só torna o texto redundante.

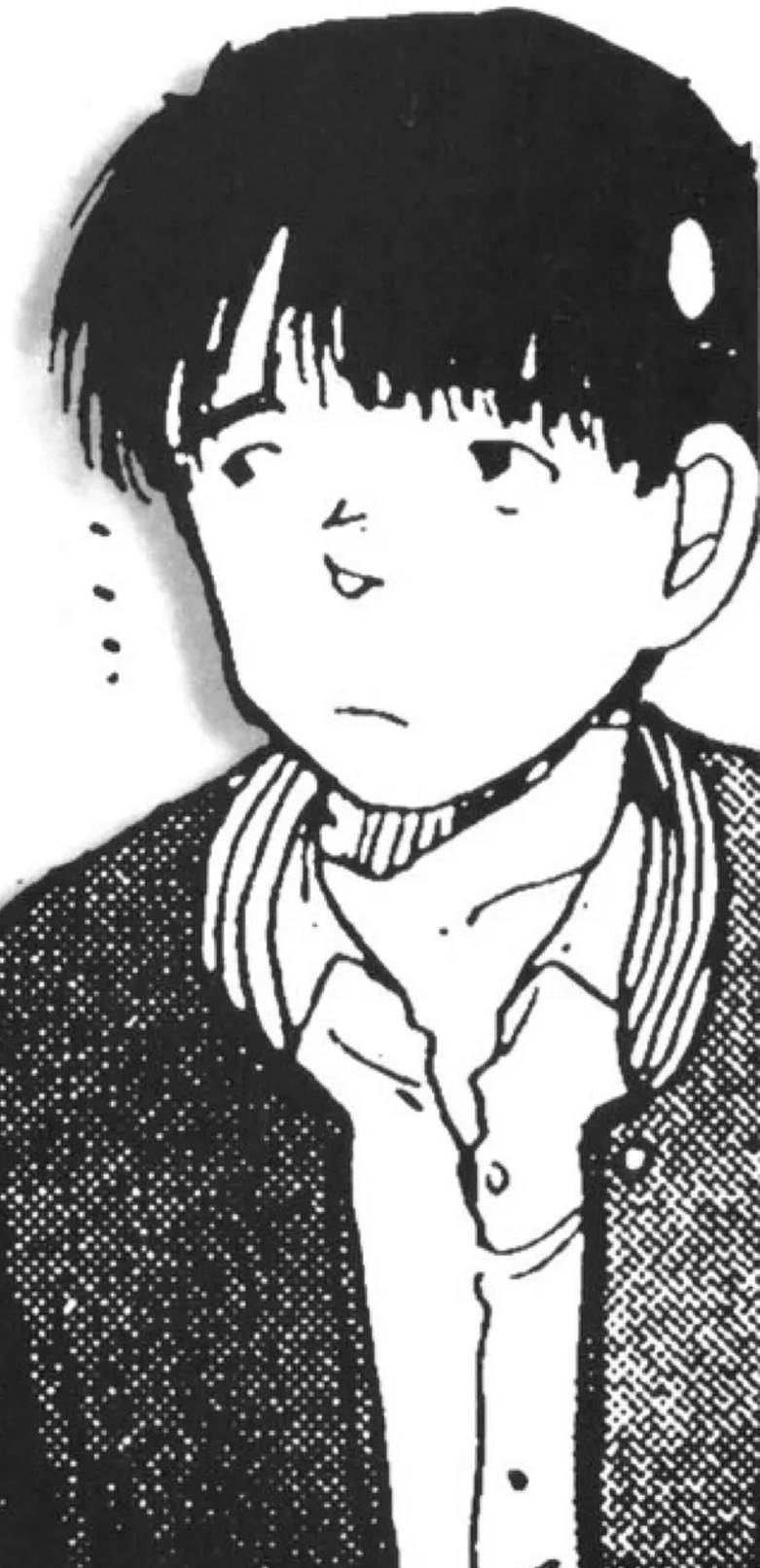
Na escola narrativa dos quadrinhos japoneses (mangá), o narrador é pouco usado, sendo a narrativa mais visual do que no ocidente. Os diálogos são mais diretos e o ritmo flui de maneira mais suave. É uma abordagem mais cinematográfica e geralmente faz as situações se desenvolverem mais lentamente que nos quadrinhos ocidentais. Vale lembrar que no Japão são comuns as histórias com cerca de 20 páginas publicadas em grandes almanaques **semanais**, o que dá um bom espaço para ser explorado. Já no ocidente, episódios **mensais** são a regra geral. Com menos espaço, a narrativa ocidental tende a ser mais objetiva e direta que no oriente. Disso também depende a visão pessoal do autor, seus objetivos e gostos pessoais para que ele decida como aproveitar da melhor maneira a limitação quanto ao número de páginas.

Capítulo 12

MARCAÇÃO DE TEMPO

De um quadrinho para outro, o tempo de uma história pode transcorrer de muitas maneiras. Uma transição de um quadrinho para outro pode indicar que o leitor foi levado por anos, séculos ou milênios ao passado ou para o futuro. Também pode ser transportado de uma sala a outra ou de uma galáxia a outra. Não há limite de tempo ou espaço numa transição de um quadrinho a outro. O leitor pode, entretanto, perceber a passagem de tempo com uma série de recursos narrativos que vão além de recordatórios com "Enquanto isso..." ou "Longe dali...". Como em mudanças de cenário, passagens de tempo geralmente vão no primeiro quadrinho de uma página, mas isso não é regra geral para muitos autores.

Strain (Roteiro: Buronson
Desenho: Ryoichi Ikegami)



Da mesma forma, uma cena de nascer do sol abrindo uma página, quando a anterior mostrava noite, pode dar facilmente ao leitor a idéia de que nasceu outro dia, sem a necessidade de se escrever "No dia seguinte..." . Outro exemplo, agora com mudança de cenário, é abrir a página com um quadro que mostra por fora o ambiente aonde a ação seguinte irá se passar. Isso já basta para situar o leitor no novo cenário. Tal recurso de transição de tempo e espaço mostrada apenas visualmente é uma das grandes características do mangá. Sua origem é a linguagem cinematográfica.

O formato e quantidade de quadrinhos numa página influem na percepção de tempo que o leitor tem. Por exemplo: uma cena pode ficar "congelada" por vários instantes se ela for mostrada em vários quadros, sendo que cada um mostra um plano de detalhe da cena e sem que nada haja movimentação. Para cenas de combate, é importante a variação de ângulos, bem como o formato dos quadrinhos. Se estudada com critério, a coreografia de ação pode ser um atrativo a mais. Você pode tanto criar uma luta como nos filmes da série *Karatê Kid* ou como em qualquer aventura de Bruce Lee ou Jackie Chan. A coreografia de ação depende totalmente do entrosamento entre roteiro e desenho. Bem exploradas, as possibilidades criativas são infinitas.

No quadrinho japonês, um grande exemplo de controle do tempo narrativo foi visto em *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Existem momentos em que o ângulo de cena deve ser simples e o desenho deve transmitir tranqüilidade. Em outros, o leitor deve sentir suspense e expectativa, para em outros ainda, delirar com situações movimentadas e dinâmicas. Se um autor consegue lidar bem com o tempo, pode prender mais o leitor, que se divertirá tanto com o conteúdo como com a forma com que a história é contada.

Capítulo 13

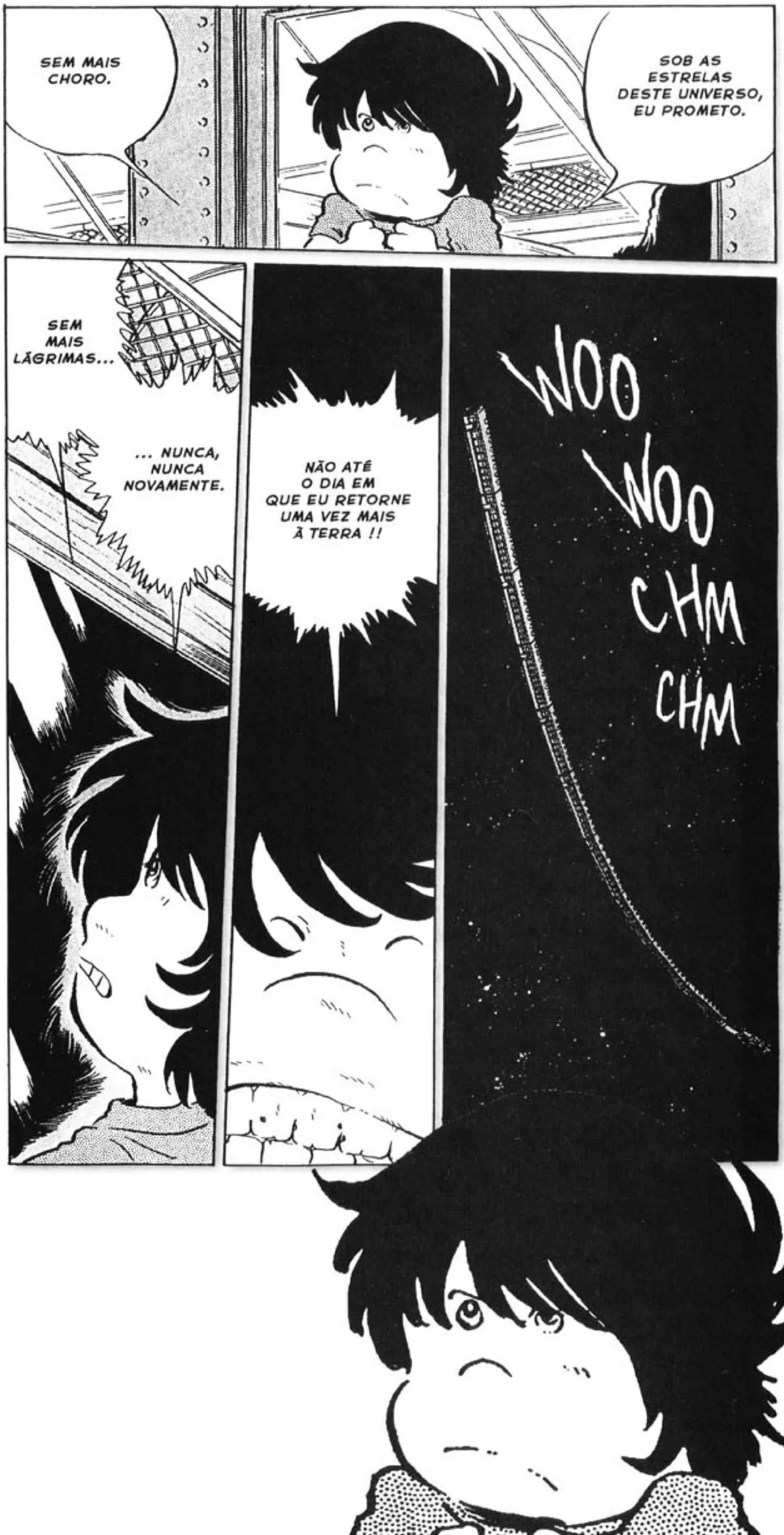
ESTILO NARRATIVO

No início, o roteirista pode sentir dificuldade em definir um estilo pessoal. Essa definição (se é que existe um momento certo para isso) só se consegue depois de alguma prática e vai depender dos tipos de leitura de HQ que ele tiver. Existem muitas maneiras de se narrar uma mesma cena, sem que uma seja necessariamente melhor do que outra.

Anteriormente foi explicada a importância da diagramação na composição visual da história. Mas um autor pode, conscientemente, distribuir os quadrinhos de maneira simples, desenhos idem e sem impacto visual. Nesse caso, é uma proposta de estilo do autor mais preocupado com a força da mensagem em si do que com sofisticação narrativa.

Histórias de ação já requerem uma variação maior de ângulos e diagramação mais ousada, com desenhos dinâmicos. Ou não.

(É, colega, não existem fórmulas exatas em arte. Por isso, o melhor que posso fazer é dar dicas e ajudar a pensar.)



Ao se lidar com qualquer história, o ritmo é fundamental. Apesar de ser um estilo consciente de muitos autores, o excesso de imagens de impacto e diagramação ousada pode cansar um leitor mais exigente. Cenas de diálogos, mudanças de cenário, passagens de tempo e outras requerem ângulos simples, em tomadas planas, sem forçar muito nos *closes* e no formato dos quadrinhos. Nesta seqüência de Galaxy Express 999, um diálogo forte entre os personagens centrais é cortado por uma cena externa da nave em forma de locomotiva em movimento. Isso criou um tipo de pausa dramática antes do prosseguimento da conversa. Isso é puro cinema.

Capítulo 14

O maior dos requisitos: Cultura

Faz parte também do estilo do autor uma abordagem mais realista, mais fantasiosa, com humor, drama ou qualquer outra tendência. Muitos revelam preocupações sociais e posicionamentos políticos e filosóficos. Outros, ainda, criam histórias fantasiosas com embasamento em fatos reais científicos, históricos ou geográficos. Mas isso só pode ser realizado com um ingrediente fundamental: a cultura.

Um artista, e especialmente um roteirista, deve possuir uma razoável bagagem cultural. É algo que não se consegue na escola e que vai depender da.sua vontade de aprender. Acompanhar os acontecimentos políticos e ter opinião (mesmo sem manifestar publicamente) é importante para tentar entender os mecanismos que movem o mundo real. Saber algo sobre personalidades da história antiga e contemporânea, conhecer um pouco sobre religiões, artes clássicas e acompanhar os avanços da ciência são coisas que devem fazer parte do seu dia-a-dia.

Procure enriquecer seus conhecimentos com livros sobre astronomia, comportamento, psicologia e parapsicologia, propaganda, auto-ajuda e motivação pessoal, sem contar referências geográficas e históricas que podem ser necessárias quando menos se espera.

Alguns livros são fontes de referência valiosas e leituras divertidas também. Veja algumas sugestões no quadro:

- ***A Arte da Guerra*** *(Sun Tzu) / Editora Record*
- ***Cruzando o Limiar da Esperança*** *(Papa João Paulo II) / Francisco Alves Editora*
- ***Desvendando os Quadrinhos*** *(Scott McCloud) / Makron Books*
- ***Enciclopédia do Inexplicável*** *(Jerome Clark) / Makron Gold*
- ***Espiritismo Moderno à Luz da Parapsicologia*** *(Padre José Sometti) / Edições Loyola*
- ***Jurassic Park*** *(Michael Crichton) / Rocco*
- ***O Corpo Fala*** *(Pierre Weil e Roland Tompakow) / Editora Vozes*
- ***O Guia dos Curiosos*** *(Marcelo Duarte) / Editora Cia. das Letras*
- ***O Mundo de Sofia*** *(Jostein Gaarder) / Cia. das Letras*

Em qualquer roteiro, é essencial que o escritor tenha uma boa familiaridade com regras gramaticais. Caso contrário, ele não será capaz de diferenciar no texto um personagem ignorante de um político manipulador ou de um cientista de fala rebuscada e intelectual. No caso de um personagem sem cultura, você pode deixá-lo com erros na fala, mas esses erros **não** podem ser seus. Um certo domínio das regras gramaticais é essencial para que você e o próprio gênero quadrinhos tenham credibilidade frente às pessoas que acham que HQ é coisa de criança ou de adolescente apenas. Para isso, é bom ter sempre à mão um dicionário, um livro de gramática e algum manual de redação.

Também é fundamental ler bastante, não só quadrinhos, mas de tudo um pouco: romances, crônicas, contos, jornais e revistas informativas. É claro que todos eles também são vulneráveis a revisores desatentos mas, quanto mais você ler, mais espírito crítico e discernimento terá para analisar e absorver o que for bom e útil.

Lembre-se que é de uma bagagem cultural que vem o conhecimento prático da língua e também a capacidade de se expressar bem através da escrita.

Lendo bons escritores, roteiristas e redatores, você aprende a montar boas frases, escolhendo bem as palavras e evitando repetições de texto.

Muitos críticos das histórias em quadrinhos já disseram que a maioria delas são consumidas por jovens sem cultura e com preguiça de ler. Não dê motivo a essas pessoas.

Se você é daqueles que compra gibi só para ver figuras, então você só aproveita metade do potencial de entretenimento dos quadrinhos.

Se você quer realmente ser um QUADRINHISTA, o maior conselho é: leia um pouco de tudo em matéria de quadrinhos, se não por gosto, ao menos por interesse profissional. Você pode adorar super-heróis e querer apenas fazer o seu próprio. Porém, se você não buscar informação em outras fontes, sua obra será apenas uma versão piorada do que você lê habitualmente, sem nada a acrescentar. Obviamente, outras mídias como a literatura, o teatro, a TV e o cinema podem enriquecer mais sua cultura geral, e lhe mostrar como elas influenciaram (e influenciam) os grandes autores.

Mas já que a sua mídia escolhida é a HQ, pelo menos ela você deve conhecer com profundidade e diversidade de gêneros e estilos.

Ler HQs de temas variados é importante para que não se cometam erros decorrentes de se conhecer um único tema e só escrever com um único tipo de formação. Mesmo tendo escolhido o mangá, não feche os olhos às influências de bons quadrinhos ocidentais.

E para encerrar, um conselho: se a aplicação profissional do estilo mangá no Brasil está longe do ideal, pense que bons desenhistas e bons escritores podem e devem batalhar seu espaço com outros estilos também. Não seja limitado.

Meu mestre Ismael dos Santos sempre me dizia que a arte dos quadrinhos é a mais completa de todas as artes visuais, pois junta técnicas de texto de ilustração. Logo, um bom quadrinhista pode virar tanto um bom redator quanto um bom ilustrador, desde que faça disso um objetivo.

Pense nisso e boa sorte!

Alexandre Nagado

Sobre o autor:

ALEXANDRE NAGADO - BIOGRAFIA

Nascido em março de 1971, começou a publicar profissionalmente desenhando cartuns para jornais de empresas aos 17 anos.

Em 1990, publicou os primeiros roteiros para a série *Flashman*, na revista *Jaspion*, da Editora Abril. Ainda na área de licenciamento de heróis japoneses, criou roteiros para *Changeman*, *Maskman* (Abril), *Sharivan*, *Machine Man*, *Goggle V* (EBAL) e *Street Fighter* (Ed. Escala). Na Escala, editou a revista *Master Comics* entre o final de 1995 e início de 1996, onde produziu sua criação *Blue Fighter*. Em novembro de 1997 publicou, pela Trama Editorial, a minissérie com a reformulação do herói, com desenhos de Arthur Garcia.

Escreveu e desenhou um segmento de quatro páginas com sua personagem *Dani* na revista Curso Prático de Desenho 5 – Mangá (Ed. Escala). Na área de quadrinhos didáticos, assinou trabalhos sob encomenda para a Votorantim, Dersa, Pão de Açúcar, Bosch, Projeto Tietê e diversas outras empresas que descobriram o potencial comunicativo dos quadrinhos. Entre material institucional e comercial, já publicou mais de 900 páginas de histórias em quadrinhos. (O que dá pouco mais que a produção de apenas três meses de Osamu Tezuka.). Também é redator, sendo colaborador da revista *Herói 2000*.

Contatos:
E-mail: alexandre_nagado@hotmail.com
Site: http://nagado.digiweb.com